Schachclub Altmünchen

Neu entdeckte

Schachspiel-Geheimnisse,

oder

Sammlung

der schönsten, meist noch unbekannten

Züge beym Schachspiel.

In einer bequemen Bezeichnungs-Art zum Selbstunterricht entworfen

von

einem Liebhaber.

Schachclub Altmünchen

Erster Theil.

Zweyte verbesserte Auflage.

Linz, 1818.

Im Verlage der k. k. privil. akademischen Kunst- Musik- und Buchhandlung.

Gd/48/3521

Bayerische
Staatsbibliothek
MUNCHEN

Bayerische
Staatsbibliothek
MÜNCHEN

Vorbericht.

Schon in der Geschichte der ältesten Völker hat man Spuren des Schachspieles entdeckt. Bey den neuern Nationen ist dieses Spiel allgemein beliebt gewesen, und es sind in allen Sprachen Abhandlungen darüber erschienen, deren jedoch jede ihren besondern Werth hat.

Le Calabrois lehrt uns unserm Gegner Fallstricke legen, und dessen Gierigkeit zu unserm Vortheile anzuwenden. Stamma bringt es durch seine beynahe magischen Combinationen so weit, daß er den Feind sogar in den verzweifeltsten Fällen schlägt. — Philidor setzt dem Feinde eine, durch den wohlbedachten Marsch seiner Bauern, unübersteigliche Gränze, und zeigt uns die Vortheile, die ein geschickter Spieler aus einem Steine zieht, der,

so unbedeutend er auch anfangs war, endlich der Wichtigste im Spiele werden kann.

Das vollkommenste Werk über die Theorie und Praktik des Schachspiels ist unstreitig der Traité des Amateurs. Haben aber alle diese Schriftsteller den besten Weg eingeschlagen, und ist eines unter diesen Werken, das wirklich als Leitfaden gebraucht zu werden verdient? Was nützen in der That eine Menge langwieriger Partien, die man den Anfängern zur Uebung vorlegt, als hätte man alle Combinationen dieses Spiels erschöpfen wollen, und wer wird wohl dem Widerwillen, den eine unaufhörliche Wiederhohlung erzeugt, widerstehen, um einige allgemeine Regeln zu erlernen, die in einer Menge von Beyspielen zerstreut liegen?

In einer Schachpartie kommen drey Haupt-Epochen vor:

1) Der Eingang der Partie, das Ausspielen der Steine, und die erste Entwickelung des Spiels.

2) Der Plan und die Ausführung des Angriffs, und die Vertheidigung.

3) Das Ende der Partie.

Dieß sind die wahren Bestandtheile dieses Spiels, die ein Elementarwerk, meiner Meinung nach, jede

insbesondere abhandeln sollte *). Mit welchem dieser drey Theile soll man aber den Anfänger zuerst bekannt machen? Mit der Eröffnung der Partie?... Ist aber die Partie einmahl angefangen, wie soll man einen Angriff erdenken und ausführen, wenn man den Endzweck desselben nicht kennt? Es wäre also vielleicht besser, zuerst zu lehren, wie eine Partie gewonnen wird, da dieß doch das einzige Bestreben des Spielers ist. Wir wollen diese Frage nicht entscheiden; man wird sie aber nicht mehr so sonderbar finden, wenn man betrachtet, wie viele Partien unentschieden geblieben, und sogar verloren worden sind, bloß, weil der Spieler seine Bauern nicht zur Dame zu ziehen, oder oft auf eine sehr leichte Art Matt zu machen wußte.

Dieser Versuch wird folglich so wohl dem Kenner zum Vergnügen, als dem Anfänger zur Belehrung dienen; er zeigt Diesem, wie nützlich eine gute Stellung ist, und wie viele Vortheile das Nachdenken in diesem Spiele darbiethet; er wird dadurch dreister werden; er wird die Fehler seines

*) Stein in seinem Essai sur les Echecs, (La Haye 1789) hat diese Methode befolgt.

Gegners zu benutzen, so wie auch dessen Fallen auszuweichen, und endlich verschiedene auf einander folgende Züge zu combiniren lernen; Kenntnisse, die man gewöhnlich erst durch lange Uebung erlangt.

Einer der größten Vorzüge dieses Buchs, vor allen übrigen, die bisher erschienen sind, ist, daß es jeden Zug auf dem Schachbret abgebildet vorstellt, wodurch man die Steine leicht aufsetzen, und, wenn man sich in der Ausübung geirrt hat, eben so leicht wieder herstellen kann; ja, daß man sogar durch bloßes Anschauen der Kupfertafel die Auflösung der Aufgabe findet.

Jeder Stein ist mit dem Anfangsbuchstaben seines Nahmens bezeichnet; so bedeutet demnach K König, D Dame u. s. w. Wir haben dieser Methode vor der des Stamma, die nachher auch in dem Traité des Amateurs befolgt worden, und wodurch jedem Stein der Buchstabe des Feldes und der Linie, die er auf dem Schachbret einnimmt, beygelegt wird, den Vorzug gegeben; erstens, weil sie viel einfacher, deutlicher und bequemer ist, und zweytens, weil sie nur sechs Zeichen statt neun erforderte; denn jeder Buchstabe stellt den Stein vor,

dessen Platz er einnimmt; da hingegen nach Stamma's Manier eine Art Steine oft durch zwey verschiedene Buchstaben bezeichnet wird: so, wie die Thürme, die Springer und die Laufer, die bald mit A, bald mit H, B, G u. s. w. bezeichnet sind, welches irre macht, und manchen Anfänger abschreckt, der darin die Zeichen der Algebra zu finden glaubt.

Was die Art, jeden Zug aufzuzeichnen, anbelangt, so haben wir uns derjenigen bedient, die Moses Hirschel in seiner Abhandlung von Calabrois und Stamma gebraucht, und wovon er der Erfinder zu seyn scheint. Sie ist einiger Maßen eine Universalsprache für das Schachspiel, und viel deutlicher und bestimmter, als die von Stamma, wovon sie im Grunde bloß die Vervollkommnung ist. Weiter unten wird man die Erklärung davon finden.

Diese Schachpartien sind als Probleme anzusehen, deren Auflösung man, nach den auf der Kupfertafel vorgeschriebenen Bedingungen, finden soll, wie z. B. in einer gewissen Anzahl Züge, mit einem Bauern u. s. w. Matt zu machen.

Man muß sich, so viel, wie möglich, zu gewöh=

nen suchen, den Zweck eines jeden Zugs im Ganzen zu berechnen, ohne das Schachbret zu berühren, und ihn dann erst mit den Steinen ausführen, wann man glaubt gewiß zu seyn, ihn gefunden zu haben. Wird man nach den ersten Zügen gewahr, daß man sich betrogen hat, so gibt man den Steinen die Stellung wieder, und sucht von neuem, bis man darauf Verzicht thun muß. In diesem Fall sieht man den ersten Zug im Buche nach, und trachtet die übrigen zu entdecken. Die schwersten Züge muß man öfters wiederhohlen, um sich mit denselben bekannt zu machen. Hierauf kann man die Farbe der Steine ändern, oder ihnen eine andere, der vorgeschriebenen Figur ähnliche, Stellung geben.

Wir haben den größten Theil der Züge dieser Sammlung aus Stamma, Lolli und andern berühmten Meistern genommen, auch viele neue hinzu gesetzt. Wenn dieser Versuch den Beyfall der Liebhaber erhält, so geben wir eine Fortsetzung davon, die alles enthalten soll, was in dieser Art Interessantes über das Schachspiel erschienen ist.

Plan dieses Werkes.

Außer den gewöhnlichen Spiel-Endungen, findet man in gegenwärtigem Versuch andere schwerere, so, wie die des bezeichneten Bauers, des gezwungenen Patts und des qui-perd-gagne Wir theilen sie in sechs Abschnitte ein, deren jedem wir eine kurze Anweisung über die Art der darin enthaltenen Züge voraus schicken.

Der erste Abschnitt enthält die Partien, worin die beyden Gegner, mit einer beynahe gleichen Anzahl Steine, keinen andern Vortheil vor einander haben, als den der Stellung. Dieser erste Theil ist der interessanteste und ausgedehnteste; er nimmt die zwey Drittheile der Sammlung ein.

Der zweyte Abschnitt begreift die feinen Züge und das sonderbare Schachmatt, das die Folge ge-

wisser, unter den Parteyen verabredeten Stellungen ist.

Der dritte Abschnitt enthält die Endpartien des bezeichneten Bauers, und die, welche eine doppelte Bedingung voraus setzen, z. B. daß ein gewisser Bauer des Gegners nicht darf genommen werden.

Im vierten findet man die merkwürdigsten und öfters vorkommenden Fälle des Patts in der gewöhnlichen Partie.

Der fünfte zeigt die verschiedenen Resultate in der besondern Partie des gezwungenen Patts.

Der sechste und letzte Abschnitt enthält die verschiedenen Arten Matt von qui-perd gagne.

Erklärung der vorkommenden Zeichen und der Bezeichnungsart.

1) Die Kupfertafel stellt ein Schachbret vor, wie es vor demjenigen steht, der die weißen Steine hat, so, daß das weiße Eckfeld der beyden Spieler rechter Hand zu stehen kömmt.

2) Das Schachbret ist in acht senkrechte Parallellinien eingetheilt, die mit den Buchstaben a b c d e f g h bezeichnet sind; jede Linie hat acht mit Zahlen bemerkte Felder.

3) Die weißen Steine sind durch rothe Buchstaben, und die schwarzen durch schwarze Buchstaben von einander unterschieden.

4) Die gesammten Steine des Spiels sind folgender Maßen bezeichnet:

K bedeutet den König. D die Dame.
T den Thurm. S den Springer.
L den Laufer. B den Bauer.

5) Alle Kupfertafeln dieses Werkes stellen eben so viel Spielendungen vor; die erste Stellung der Steine ist immer angenommen die nähmliche gewesen zu seyn, als die der gegenüber stehenden Tafel, woraus man sieht, daß der Weiße zu Anfang des Spiels seine Steine auf den ersten Feldern der acht Linien a b c ꝛc. stehen hat, so, daß das Feld a 1 das des Thurms seiner Dame ist, das Feld b 1 das des Springers der Dame, und so weiter, bis h 1, welches das Feld des Thurms seines Königs ist. Seine Bauern sind auf den Feldern der mit Nummer 2 bezeichneten Linien gestellt; folglich ist a 2 das Feld des Bauers vom Thurm der weißen Königinn, b 2 das Feld des Bauers vom Springer, ꝛc.

Auf gleiche Weise stehen die schwarzen Steine auf den acht Feldern der nähmlichen Linien a b c ꝛc., und die Bauern auf den mit 7 bezeichneten Feldern; demnach ist a 8 das Feld des Thurms von der schwarzen Dame, demjenigen des Weißen gegenüber stehend, b 8 das des Springers ꝛc., bis h 8, welches das Feld des Thurms vom König ist; a 7 ist das Feld des Bauers vom Thurm der Dame, b 7 das des Bauers vom Springer ꝛc. (Siehe die Kupfertafel).

Schw.

8	T	S	L	D	K	L	S	T
7	B	B	B	B	B	B	B	B
6								
5								
4								
3								
2	B	B	B	B	B	B	B	B
1	T	S	L	D	K	L	S	T
Weiß	a	b	c	d	e	f	g	h

Aus dieser beyderseitigen und immerwährenden Stellung der Steine folgt, daß die Weißen immer gegen die Schwarzen herauf rücken, und die Schwarzen hinunter gegen die Weißen. So kann z. B. der Weiße, der Stellung von Nro. 15 nach, wenn er seinen Bauer, der c 7 steht, vorrücken will, ihn nicht auf das Feld c 6 stellen (welches gegen den Marsch der Bauern wäre), sondern er muß ihn auf das Feld c 8 rücken, wo er zur Dame zieht, weil er auf das letzte Feld seiner Linie, oder auf das erste der Seite des Schwarzen gekommen ist.

6) Für jeden Zug, den man zu thun hat, bezeichnen wir so wohl das Feld, worauf der Stein steht, der gerückt werden soll, als dasjenige, worauf man ihn stellen will. Wenn z. B. in Nro. 1 gesagt wird: der Weiße spielt c 3 — c 5, so bedeutet es, daß die Dame, die sich auf dem dritten Feld der Linie c befindet, auf das fünfte der nähmlichen ziehen soll, oder, was dasselbe ist, daß sie von c 3 auf c 5 geht. Deßgleichen spielt der Schwarze von d 6 auf c 5, welches bedeutet, daß der Bauer, der auf dem sechsten Feld der d Linie ist, auf das fünfte der c Linie ziehen soll u. s. w.

Der Buchstabe bezeichnet folglich immer die Linie, und die Zahl das Feld der Linie. Diese Bezeichnungsart ist so einfach, als deutlich, sie verhüthet jede Zweydeutigkeit.

7) Das Kreuzchen † bedeutet, daß dem König des Gegners Schach gegeben wird. Die zwey Puncte : zeigen an, daß man den Stein des Gegners genommen hat, der sich auf dem Feld, das man besetzt, befand.

8) Wenn ein Bauer auf das letzte Feld seiner Linie (welche die erste des Gegners ist) gekommen ist, so wird er zur Dame, zum Springer, oder jedem andern Stein, nach Belieben des Spielers, dem er gehört. In diesem Fall ist der Buchstab des Steins bezeichnet, in dem der Bauer verwandelt wird; das heißt: ein D, wenn man eine Dame gewählt hat, ein S, wenn man einen Springer vorzieht u. s. w.

Erster Abschnitt.

Vom Schachmatt, oder den gewöhnlichen Spielendungen.

Wir haben in diesem Versuche die Arten von Matt nicht aufgenommen, die man in allen Elementarbüchern findet, so, wie das vom Thurm, vom Laufer, vom Springer u. s. w. Man kann hierüber insonderheit le Traité des Amateurs zu Rathe ziehen. Dieser erste Abschnitt enthält, wie wir in der Vorrede schon gesagt haben, bloß die Spiele, wo beyde Spieler, mit beynahe gleicher Anzahl Steinen, keinen andern Vorzug vor einander haben, als den der Stellung. Diese Art Spielendungen biethen zwey verschiedene Fälle dar:

Der eine, wo der Weiße, der den Zug hat, in einer verzweifelhaften Lage ist, und von einem un-

vermeidlichen Matt bedroht wird, das er bloß durch eine Aufopferung abwenden kann. Es bleibt ihm alsdann kein anderes Mittel übrig, als seinen Gegner durch ein immerwährendes Schach matt zu machen.

Diese Arten von Schachmatt sind, unter verschiedenen Gesichtspuncten betrachtet, wieder von verschiedener Gattung, wovon hier die vornehmsten:

1) Wenn man ein oder mehrere Steine aufopfert, um sich Luft zu machen, und die übrigen so spielt, daß man zu seinem Zwecke gelangen kann.

2) Wenn man durch Aufopferungen dem gegenseitigen König gewisse Felder, die ihm zum Rückzug dienen, abschneidet, und ihm dadurch hinderlich ist, indem man ihn zwingt, sie mit seinen eigenen Steinen zu besetzen, oder diese Steine von den Feldern abwendet, wo sie des Andern seine zu ziehen hindern. Von dieser Gattung ist das erstickte Matt.

3) Wenn man Aufopferungen macht, um den feindlichen König zu zwingen, seine Stelle, wo er verschanzt ist, zu verlassen, und auf eine andere zu gehen, wo er matt wird.

4) Wenn man durch Aufopferungen den gegen=

seitigen König in eine solche Lage versetzt, in der er sich befände, im Fall er genöthigt wäre, auf eine Endlinie des Schachbrets sich zu begeben, wo er von einem Thurm oder einem andern Stein matt gemacht wird.

Der andere Fall ist dieser, wo der Weiße, mit gleichem Vortheil der Stellung und des Spieles, leicht verlieren, oder wenigstens remise machen könnte, aber durch Zeitaufschub und durch einige feine Züge endlich den Gewinn des Spieles erzwingt.

In diesem Abschnitt, so, wie in der Folge des Werks, fangen wir immer mit dem leichtesten Matt an, das heißt, mit dem von zwey oder drey Zügen, und fahren so fort, bis zu dem schwersten.

Erklårung der Spiele.

Nro. 1.

Weiß.	Schwarz.
1. c 3 — c 5 †	d 6 — c 5 :
2. c 8 — d 8 †	Matt.

Nro. 2.

1. d 7 — d 8 †	c 8 — d 8 :
2. f 7 — d 7 †	Matt.

Verånderung.

1. d 7 — d 8 †	f 8 — d 8 :
2. f 7 — b 7 †	Matt.

Nro. 3.

1. h 4 — h 7 : †	g 6 — h 7 :
2. g 5 — f 7 †	Matt.

Nro. 4.

1. e 7 — c 7 †	b 6 — c 7 :
2. b 5 — a 7 †	Matt.

Nro. 5.

	Weiß.	Schwarz.
1.	f 3 — b 3 †	a 4 — a 5
2.	b 3 — b 5 : †	a 6 — b 5 :
3.	b 8 — a 8 †	Matt.

Nro. 6.

1.	a 6 — b 7 †	b 8 — b 7 :
2.	c 7 — c 8 †	b 7 — b 8
3.	d 5 — c 7 †	Matt.

Nro. 7.

1.	c 4 — a 6 †	b 4 — a 6 :
2.	e 4 — b 7 : †	a 8 — a 7
3.	d 4 — c 6 †	Matt.

Nro. 8.

1.	d 4 — f 5 : †	e 6 — f 5 :
2.	c 3 — e 5 †	d 6 — e 6
3.	d 3 — c 5 †	Matt.

Veränderung.

1.	d 4 — f 5 : †	f 7 — f 5 :
2.	c 3 — e 5 †	f 5 — e 5 :
3.	f 4 — e 5 : †	Matt.

Nro. 9.

Weiß.	Schwarz.
1. e 4 — h 7 †	f 6 — h 7 :
2. f 8 — g 6 †	h 8 — g 8
3. g 2 — d 5 †	Matt.

Nro. 10.

1. b 3 — f 7 : †	e 8 — d 8
2. f 7 — d 7 : †	f 6 — d 7 :
3. e 5 — f 7 †	Matt.

Nro. 11.

1. e 5 — b 5 †	e 8 — b 5 :
2. d 6 — c 8 †	a 7 — a 6 :
3. b 7 — b 8 S †	Matt.

Veränderung.

1. c 3 — b 5 †	a 7 — a 6 :
2. b 5 — c 7 †	a 6 — a 7
3. d 6 — c 8 †	a 7 — b 8
4. c 7 — a 6 †	Matt.

Nro. 12.

1. g 2 — g 4 †	e 6 — g 4 :
2. g 6 — h 6 : †	g 7 — h 6 :
3. b 3 — f 7 †	Matt.

Nro. 13.

Weiß.	Schwarz.
1. f 1 — h 1 †	g 2 — h 2
2. b 7 — h 7 †	h 2 — h 7 :
3. g 6 — g 7 †	Matt.

Nro. 14.

1. b 1 — b 8 †	f 5 — c 8
2. a 4 — d 7 †	f 8 — d 7 :
3. c 5 — e 6 †	Matt.

Nro. 15.

1. a 5 — b 6 †	a 7 — b 6 :
2. c 7 — c 8S†	b 6 — a 5
3. b 2 — b 4 †	Matt.

Veränderung.

1. a 5 — b 6 †	a 7 — a 8
2. c 7 — c 8D†	Matt.

Nro. 16.

1. f 2 — g 4 †	g 6 — g 4 :
2. f 1 — f 5 †	e 5 — f 5 :
3. d 1 — d 5 †	Matt.

Nro. 17.

Weiß.	Schwarz.
1. b 2 — h 8 †	a 8 — a 7
2. h 8 — c 8	b 7 — b 6
3. a 5 — b 6 : †	Matt.

Nro. 18.

1. d 4 — d 8 : †	c 8 — d 8 :
2. d 3 — c 4 †	g 8 — h 8
3. f 4 — g 6 †	Matt.

Veränderung.

1. d 4 — d 8 : †	g 8 — f 7
2. d 3 — c 4 †	c 8 — c 4 :
3. d 8 — f 8 †	Matt.

Nro. 19.

1. b 1 — b 8 †	c 8 — b 8 :
2. a 3 — d 6 : †	b 8 — c 8
3. a 4 — b 6 †	c 8 — d 8
4. d 6 — c 7 †	Matt.

Nro. 20.

Weiß.	Schwarz.
1. f 4 — g 6 †	h 8 — g 8
2. g 6 — e 7 †	g 8 — h 8
3. h 1 — h 7 : †	h 8 — h 7 :
4. c 1 — h 1 †	Matt.

Veränderung.

1. f 4 — g 6 †	f 7 — g 6 :
2. h 1 — h 7 : †	h 8 — h 7 :
3. c 1 — h 1 †	Matt.

Nro. 21.

1. a 1 — a 7	b 7 — a 7 : †
2. c 4 — c 5 †	f 7 — g 6
3. f 4 — f 5 †	g 6 — h 7 :
4. e 2 — h 2 †	Matt.

Nro. 22.

1. g 5 — g 6 †	h 7 — h 8
2. g 6 — g 7 †	h 8 — h 7
3. f 6 — h 6 : †	h 1 — h 6 :
4. e 6 — g 5 †	Matt.

Nro. 23.

Weiß.	Schwarz.
1. c 1 — c 8 †	d 8 — c 8 :
2. b 6 — b 7 †	a 8 — b 8
3. a 3 — d 6 †	c 8 — c 7
4. e 5 — d 7 †	Matt.

Nro. 24.

1. g 6 — f 7 †	d 7 — f 7 :
2. c 8 — d 6 †	e 5 — d 6 :
3. d 3 — d 4 †	c 6 — d 4 :
4. b 3 — a 5 †	Matt.

Nro. 25.

1. f 5 — e 7 †	d 6 — e 7 :
2. g 5 — c 5 †	e 7 — c 5 :
3. c 2 — c 4 †	c 3 — e 4 :
4. d 4 — d 5 †	Matt.

Nro. 26.

1. c 5 — c 7 †	g 7 — h 6
2. c 7 — h 7 †	h 8 — h 7 :
3. f 6 — g 8 †	h 6 — g 5
4. d 4 — f 6 †	Matt.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. c 5 — c 7 †	g 7 — h 6
2. c 7 — h 7 †	h 6 — g 5
3. f 6 — e 4 †	Matt.

Andere Veränderung.

1. c 5 — c 7 †	g 7 — f 8
2. d 4 — c 5 †	Matt.

Nro. 27.

1. d 4 — e 6 †	f 8 — e 8
2. d 2 — d 8 †	f 6 — d 8:
3. f 1 — f 8 †	g 8 — f 8:
4. e 6 — g 7 †	Matt.

Nro. 28.

1. f 3 — f 8 †	c 5 — f 8:
2. e 5 — g 6 †	h 7 — g 6:
3. h 5 — g 6: †	h 8 — g 8
4. g 2 — d 5 †	Matt.

Nro. 29.

1. d 5 — e 7 †	g 8 — h 8
2. c 4 — g 8 †	f 8 — g 8:
3. e 7 — g 6: †	h 7 — g 6:
4. a 4 — h 4 †	Matt.

Nro. 30.

Weiß.	Schwarz.
1. d 6 — d 7 †	e 8 — d 7 :
2. b 7 — b 8 †	c 8 — b 8 :
3. a 6 — a 7 †	b 8 — a 8
4. d 5 — c 7 †	Matt.

Nro. 31.

1. c 7 — g 7 †	f 8 — g 7 :
2. f 5 — e 7 †	e 8 — e 7 :
3. c 8 — e 7 : †	g 6 — h 7
4. e 6 — f 5 †	Matt.

Nro. 32.

1. d 3 — e 4 †	h 7 — b 7
2. f 4 — b 8 †	c 8 — b 8 :
3. a 1 — a 7 : †	b 6 — a 7 :
4. b 5 — c 7 †	Matt.

Nro. 33.

1. a 1 — a 5 †	b 5 — a 5 :
2. d 5 — c 5 : †	d 6 — c 5 :
3. e 3 — c 4 †	a 5 — b 5
4. g 6 — b 6 †	Matt.

Veränderung.

1. a 1 — a 5 †	b 5 — b 6
2. d 5 — c 5 : †	Matt.

Nro. 34.

	Weiß.	Schwarz.
1.	c 1 — c 8 †	a 8 — b 7
2.	b 5 — d 6 †	b 7 — a 6
3.	g 5 — a 5 †	b 6 — a 5 :
4.	c 8 — c 6 †	Matt.

Nro. 35.

1.	f 1 — f 8 †	g 8 — h 7
2.	c 6 — g 6 †	e 4 — g 6 :
3.	h 5 — g 6 : †	h 7 — g 6 :
4.	b 5 — d 3 †	Matt.

Nro. 36.

1.	e 3 — b 6 †	d 8 — e 8
2.	c 4 — d 6 †	e 8 — e 7
3.	g 2 — g 5 †	e 7 — d 6 :
4.	g 5 — c 5 †	Matt.

Veränderung.

1.	e 3 — b 6 †	d 8 — e 7
2.	g 2 — g 5 †	e 7 — e 8 } oder f 7 }
3.	c 4 — d 6 †	Matt.

Nro. 37.

Weiß.	Schwarz.
1. e 3 — e 5 †	g 5 — h 6
2. f 2 — h 4 †	h 6 — g 7
3. h 4 — h 7 : †	g 7 — f 6 : } oder f 8 }
4. h 7 — h 8 †	Matt.

Nro. 38.

1. e 2 — g 2 †	g 8 — f 8
2. e 5 — d 7 †	c 7 — d 7 :
3. e 1 — e 8 †	f 8 — e 8 :
4. g 2 — g 8 †	Matt.

Nro. 39.

1. g 8 — f 6	g 6 — g 5
2. f 6 — g 4 †	h 2 — h 1
3. f 2 — f 1	h 3 — h 2
4. g 4 — f 2 †	Matt.

Veränderung.

1. g 8 — f 6	h 2 — h 1
2. f 6 — g 4	h 3 — h 2
3. f 2 — f 1	g 6 — g 5
4. g 4 — f 2 †	Matt.

Nro. 40.

	Weiß.	Schwarz.
1.	f 4 — a 4	a 5 — a 4 :
2.	h 2 — h 3 †	e 3 — d 4
3.	h 3 — h 4 †	d 4 — e 5
4.	h 4 — a 4 :	Verliert.

Nro. 41.

1.	d 4 — f 5 †	b 7 — b 6
2.	a 5 — b 6 : †	a 7 — a 8
3.	c 7 — c 8 D †	h 8 — c 8 :
4.	c 1 — c 8 : †	a 8 — b 7
5.	f 5 — d 6 †	Matt.

Veränderung.

1.	d 4 — f 5 †	b 7 — b 6
2.	a 5 — b 6 : †	a 7 — b 7
3.	f 5 — d 6 †	b 7 — a 8
4.	b 6 — b 7 †	Matt.

Nro. 42.

1.	c 7 — c 8 †	b 7 — c 8 :
2.	d 5 — e 7 †	a 8 — b 8
3.	e 7 — c 6 †	b 8 — b 7
4.	a 5 — a 6 †	b 7 — c 6 :
5.	b 4 — b 5 †	Matt.

Nro. 43.

Weiß.	Schwarz.
1. d 7 — d 8 †	b 8 — a 7
2. e 7 — c 5 †	b 7 — b 6
3. c 5 — b 6 : †	a 7 — b 6 :
4. a 3 — c 5 †	b 6 — b 7
5. b 3 — a 5 †	Matt.

Nro. 44.

1. f 1 — f 8 †	d 6 — c 8
2. g 2 — b 7 : †	b 8 — b 7 :
3. a 5 — a 6 †	b 7 — b 8
4. b 4 — c 6 †	b 8 — a 8
5. f 8 — c 8 : †	Matt.

Nro. 45.

1. b 5 — b 8 †	h 8 — h 7
2. f 7 — g 7 : †	h 7 — g 7 :
3. b 4 — g 4 †	g 7 — f 7
4. g 4 — g 8 †	f 7 — e 7
5. g 8 — e 8 †	Matt.

Veränderung.

1. b 5 — b 8 †	d 6 — d 8
2. b 4 — f 8 †	d 8 — f 8 :
3. f 7 — f 8 : †	h 8 — h 7
4. f 8 — h 8 †	Matt.

Nro. 46.

	Weiß.	Schwarz.
1.	h 6 — h 8 †	g 8 — h 8 :
2.	e 3 — h 6 †	e 7 — h 7
3.	f 1 — f 8 : †	c 5 — f 8 :
4.	h 6 — f 8 : †	d 5 — g 8
5.	h 4 — g 6 : †	Matt.

Nro. 47.

1.	c 7 — b 7 †	b 8 — a 8
2.	b 7 — b 8 †	a 8 — b 8 :
3.	b 4 — a 6 †	b 8 — a 8
4.	a 6 — c 7 †	a 8 — b 8
5.	c 5 — a 6 †	Matt.

Veränderung.

1.	c 7 — b 7 †	d 6 — b 7 :
2.	b 4 — a 6 †	b 8 — a 8
3.	c 6 — b 7 : †	Matt.

Nro. 48.

1.	h 5 — f 7 : †	g 8 — h 8
2.	d 5 — f 6	a 3 — a 2
3.	f 7 — g 6	b 3 — g 8
4.	g 6 — h 7 †	g 8 — h 7 :
5.	g 5 — f 7 †	Matt.

Nro. 49.

Weiß.	Schwarz.
1. e 5 — h 8 †	f 8 — h 8 :
2. g 4 — f 6 †	h 7 — g 7
3. f 6 — d 7 : †	g 7 — g 8 *
4. f 1 — f 8 †	g 8 — h 7
5. f 8 — h 8 : †	Matt.

Veränderung.

*3. f 6 — d 7 : †	g 7 — h 7
4. f 1 — f 7 †	h 7 — g 8
5. f 7 — g 7 †	Matt.

Nro. 50.

1. b 4 — c 6 †	b 8 — b 7
2. e 7 — c 7 : †	b 7 — c 7 :
3. d 1 — d 7 †	c 7 — c 8
4. c 6 — e 7 †	c 8 — b 8
5. e 5 — c 6 †	Matt.

Nro. 51.

1. d 7 — d 8 †	b 8 — b 7
2. b 5 — d 6 †	b 7 — a 6
3. b 4 — a 4 †	b 3 — a 5
4. a 4 — b 5 †	c 7 — b 5 :
5. c 4 — b 5 : †	Matt.

Nro. 52.

Weiß.	Schwarz.
1. d 6 — d 8 †	f 8 — d 8 :
2. b 5 — c 7 †	a 8 — b 8
3. c 7 — a 6 †	b 8 — a 8
4. f 4 — b 8 †	d 8 — b 8 :
5. a 6 — c 7 †	Matt.

Nro. 53.

1. d 5 — c 7 †	a 8 — a 7
2. a 5 — b 6 †	a 7 — b 6
3. c 4 — c 5 †	b 6 — c 7 :
4. f 4 — e 6 †	c 7 — c 8
5. d 2 — d 8 †	Matt.

Nro. 54.

1. g 7 — g 8 D †	f 7 — g 8 :
2. g 5 — g 6	e 5 — d 6
3. a 2 — a 8 †	d 6 — f 8
4. f 6 — f 7 †	g 8 — h 8 .
5. a 8 — f 8 : †	Matt.

Nro. 55.

1. c 6 — e 8 †	g 8 — g 7
2. c 1 — h 6 †	g 7 — h 6 :
3. e 8 — f 8 †	h 6 — g 5
4. f 3 — f 5 †	g 6 — f 5 :
5. f 8 — g 7 †	Matt.

Nro. 56.

Weiß.	Schwarz.
1. f 1 — f 8 †	h 8 — g 7
2. c 1 — h 6 †	g 7 — h 6 :
3. f 8 — g 8	g 6 — f 7
4. e 5 — h 5 †	f 7 — h 5 :
5. g 4 — g 5 †	Matt.

Nro. 57.

1. c 7 — d 8 †	e 4 — g 8
2. f 3 — g 5	h 6 — g 5 : *
3. d 8 — g 5 :	g 8 — h 7
4. g 5 — d 8 †	h 7 — g 8
5. d 8 — h 4 †	g 8 — h 7
6. h 4 — h 7 : †	Matt.

Veränderung.

*2. f 3 — g 5	b 5 — b 7
3. g 5 — f 7 †	b 7 — f 7 :
4. g 6 — f 7 :	
5. d 8 — g 8 : †	Matt.

Nro. 58.

Weiß.	Schwarz.
1. e 6 — d 5 : †	c 6 — d 5 :
2. e 2 — c 4 : †	d 5 — c 6
3. c 4 — b 5 †	c 6 — c 5
4. b 2 — b 4 †	c 5 — d 5
5. e 3 — e 4 †	d 5 — e 6
6. b 5 — c 4 †	Matt.

Veränderung.

1. e 6 — d 5 : †	c 4 — d 5 :
2. e 2 — b 5 †	e 6 — c 5
3. b 2 — b 4 †	Matt.

Nro. 59.

1. d 4 — d 8 : †	c 8 — d 8 :
2. d 3 — c 4 †	g 8 — h 8
3. f 4 — g 6 †	h 7 — g 6 :
4. h 5 — g 6 : †	g 4 — h 6
5. h 3 — h 6 : †	g 7 — h 6 :
6. e 7 — f 6 †	Matt.

Veränderung.

1. d 4 — d 8 : †	g 8 — f 7
2. d 3 — c 4 †	c 8 — c 4 :
3. d 8 — f 8 †	Matt.

Nro. 60.

Weiß.	Schwarz.
1. e 1 — e 5 †	f 7 — f 6
2. e 5 — e 8 †	h 8 — g 7
3. e 8 — e 7 †	g 7 — h 6
4. b 5 — h 5 : †	g 6 — h 5 :
5. e 7 — f 6 : †	d 3 — g 6
6. g 4 — g 5 †	Matt.

Nro. 61.

1. h 8 — e 8 †	d 8 — e 6 *
2. e 3 — g 4 †	e 5 — f 5
3. d 1 — d 5 : †	a 5 — d 5 :
4. e 2 — e 4 †	f 5 — g 5
5. h 2 — h 4 †	g 5 — h 5
6. e 8 — h 8 †	Matt.

Nro. 62.

1. e 1 — e 8 †	f 6 — d 8
2. e 8 — d 8 : †	d 7 — d 8 :
3. b 5 — c 7 †	a 8 — b 8
4. c 7 — a 6 †	b 8 — a 8
5. f 4 — b 8 †	d 8 — b 8 :
6. a 6 — c 7 †	Matt.

* Wenn er mit dem Laufer das Schach des Thurms bedeckt, so ist er um einen Zug eher matt.

Nro. 63.

Weiß.	Schwarz.
1. f 7 — g 8 †	h 8 — g 8:
2. f 6 — f 7 †	g 8 — f 8
3. c 1 — a 3 †	a 8 — a 3:
4. g 5 — h 7: †	f 8 — e 7
5. f 7 — f 8 D†	e 7 — d 7
6. f 1 — f 7 †	Matt.

Nro. 64.

1. a 5 — a 6: †	a 8 — b 8
2. b 5 — a 7 †	g 2 — b 7 *
3. b 1 — b 7: †	d 7 — b 7:
4. d 6 — d 7 †	b 8 — a 8
5. a 7 — c 8: †	b 7 — a 7
6. c 8 — b 6 †	Matt.

Erste Veränderung.

*2. b 5 — a 7 †	d 7 — b 7
3. a 7 — c 6	g 2 — c 6:
4. d 6 — d 7 †	c 6 — c 7 **
5. a 6 — b 7: †	Matt.

Zurückweisung an den 4. Zug der Veränderung.

**4. d 6 — d 7 †	c 8 — c 7
5. d 7 — d 8 T†	Matt.

Andere Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. b 5 — a 7 †	d 2 — b 1 :
3. a 6 — c 8 : †	b 8 — a 7 :
4. e 5 — d 4 †	Matt.

Nro. 65.

1. f 4 — c 7 : †	c 8 — c 7 :
2. a 4 — a 7 : †	b 8 — a 7 :
3. e 1 — a 1 †	a 7 — b 8
4. a 1 — a 8 †	b 8 — a 8 :
5. d 5 — b 6 †	a 8 — b 8
6. d 2 — d 8 †	b 8 — a 7
7. d 8 — a 8 †	Matt.

Veränderung.

1. f 4 — c 7 : †	b 8 — a 8
2. d 5 — b 6 †	Matt.

Nro. 66.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d 4 — a 4 †	a 7 — b 8
2.	d 8 — c 6 †	b 8 — b 7
3.	a 4 — a 8 : †	b 7 — a 8 :
4.	g 4 — a 4 †	a 8 — b 7
5.	a 4 — a 7 †	b 7 — c 8
6.	a 7 — a 8 †	c 8 — b 7 *
7.	a 8 — b 8 †	Matt.

Veränderung.

*6.	a 7 — a 8 †	c 8 — d 7
7.	a 8 — d 8 †	Matt.

Nro. 67.

1.	e 3 — a 7 : †	b 8 — a 7 :
2.	e 1 — a 1 †	a 7 — b 8
3.	a 1 — a 8 †	b 8 — a 8 :
4.	c 3 — c 8 : †	a 8 — a 7
5.	b 5 — b 6 †	a 7 — a 6
6.	c 2 — d 3 †	a 6 — a 5
7.	c 8 — a 8 †	Matt.

Nro. 68.

	Weiß.	Schwarz.
1.	c 7 — b 8 †	a 8 — b 8 :
2.	c 5 — d 6 †	b 8 — c 8 *
3.	d 7 — c 7 †	c 8 — b 8
4.	c 7 — c 6 : †	b 8 — a 8
5.	e 6 — c 7 †	a 8 — b 8
6.	c 7 — d 5 †	b 8 — a 8
7.	d 5 — b 6 †	Matt.

Veränderung.

*2.	c 5 — d 6 †	b 8 — a 8
3.	e 6 — c 7 †	a 8 — b 8
4.	c 7 — d 5 †	b 8 — c 8
5.	d 7 — c 7 †	c 8 — b 8
6.	c 7 — c 6 : †	b 8 — a 8
7.	d 5 — b 6 †	Matt.

Nro. 69.

1.	g 5 — f 6 †	g 7 — h 6
2.	f 6 — h 4 †	h 6 — g 7
3.	h 4 — d 4 †	g 7 — l 6
4.	d 4 — f 4 †	h 6 — g 7
5.	f 4 — e 5 †	g 7 — h 6
6.	f 5 — h 5 †	g 6 — h 5 :
7.	e 5 — f 6 †	Matt

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. g 5 — f 6 †	g 7 — g 8
2. f 6 — e 6 †	g 8 — g 7
3. e 6 — e 5	g 7 — g 8 *
4. e 5 — b 8 : †	g 8 — g 7
5. b 8 — f 8 †	Matt.

Nro. 70.

1. e 2 — e 5 †	b 8 — a 8
2. e 6 — c 7 †	a 8 — b 8
3. c 7 — d 8 : †	b 8 — a 8
4. d 8 — c 7 †	a 8 — b 8
5. c 7 — a 6 †	b 8 — a 8
6. e 5 — b 8 †	g 8 — b 8 :
7. a 5 — c 7 †	Matt.

* Wenn er auf das Feld h 6 zieht, so ist er in 2 Zügen matt, wie oben.

Nro. 71.

Weiß.		Schwarz.
1.	e 4 — e 8 †	b 7 — c 8
2.	f 8 — d 7 †	b 8 — b 7
3.	a 5 — a 6 †	b 7 — a 6:
4.	d 7 — c 5 †	b 6 — c 5: *
5.	e 8 — c 6: †	h 6 — c 6:
6.	e 1 — a 1 †	a 6 — b 7
7.	f 1 — b 1 †	Matt.

Veränderung.

*4.	d 7 — c 5 †	a 6 — b 5
5.	g 2 — c 6: †	b 5 — c 5:
6.	e 1 — e 5 †	c 5 — d 6
7.	e 5 — d 5 †	Matt.

Andere Veränderung.

1.	e 4 — e 8 †	c 6 — d 8
2.	e 8 — d 8: †	b 7 — c 8
3.	f 8 — d 7 †	Matt.

Nro. 72.

Weiß.		Schwarz.
1.	g 4 — e 6 †	f 8 — f 7
2.	e 6 — c 8 †	f 7 — f 8
3.	c 8 — c 7	f 8 — f 7
4.	c 7 — b 8 †	f 7 — f 8
5.	b 8 — e 5	b 5 — d 7
6.	e 5 — h 8 †	g 8 — f 7
7.	h 8 — g 7 †	Matt.

Nro. 73.

1.	f 4 — c 7 : †	c 8 — c 7 :
2.	a 4 — a 7 : †	b 8 — a 7 :
3.	e 1 — a 1 †	a 7 — b 8
4.	a 1 — a 8 †	b 8 — a 8 :
5.	d 5 — b 6 †	a 8 — b 8
6.	d 2 — d 8 †	c 7 — c 8
7.	d 8 — c 8 : †	b 8 — a 7
8.	c 8 — a 8 †	Matt.

Nro. 74.

Weiß.	Schwarz.
1. c 7 — b 5 : †	f 5 — e 7 :
2. a 1 — a 7 †	b 7 — b 8
3. c 3 — e 5 †	c 8 — c 7
4. e 5 — c 7 : †	b 8 — c 8
5. a 7 — a 8 †	c 8 — d 7
6. a 8 — d 8 †	d 7 — e 6
7. d 8 — d 6 †	e 6 — f 5
8. b 5 — d 4 †	Matt.

Veränderung.

1. c 7 — b 5 : †	b 7 — b 8
2. c 3 — e 5 †	c 8 — c 7
3. e 7 — e 8 †	b 8 — b 7
4. a 1 — a 7 †	Matt.

Nro. 75.

Weiß.	Schwarz.
1. d 7 — d 8 †	b 8 — a 7
2. c 3 — b 5 †	a 7 — a 6
3. b 5 — c 7 : †	a 6 — a 7
4. e 7 — c 8 †	b 7 — c 8 : *
5. c 7 — b 5 †	a 7 — b 7
6. d 8 — c 7 †	b 7 — a 6
7. c 7 — c 8 : †	a 6 — b 5 :
8. c 8 — c 4 †	Matt.

Veränderung.

*4. e 7 — c 8 †	a 7 — b 8
5. c 8 — d 6 †	b 8 — a 7
6. d 6 — b 5 †	Matt.

Nro. 76.

Weiß.		Schwarz.
1.	c 7 — c 8 S †	a 7 — a 6
2.	b 3 — c 4 †	a 6 — b 7 *
3.	c 4 — d 5 †	b 7 — a 6
4.	c 3 — c 6 †	a 6 — a 5
5.	f 4 — c 7 †	a 5 — b 5
6.	c 8 — a 7 †	b 5 — b 4 F
7.	a 2 — a 3 †	b 4 — a 4
8.	c 6 — a 6 †	Matt.

Zurückweisung an den 6ten Zug.

F6.	c 8 — a 7 †	b 5 — a 4
7.	d 5 — b 3 †	a 4 — b 4
8.	c 6 — c 4 †	Matt.

Veränderung.

*2.	b 3 — c 4 †	a 6 — a 5
3.	f 4 — c 7 †	a 5 — a 4
4.	c 4 — b 3 †	a 4 — b 5
5.	c 8 — d 6 †	b 5 — a 6
6.	b 3 — c 4 †	a 6 — a 7
7.	c 3 — a 3 †	Matt.

Zurückweisung an den 3ten Zug.

3.	f 4 — c 7 †	a 5 — b 4
4.	c 7 — d 6 †	b 4 — a 4
5.	c 3 — a 3 †	Matt.

Nro. 77.

Weiß.	Schwarz.
1. h 3 — h 7 : †	b 7 — a 6
2. f 5 — c 8 †	a 5 — b 7
3. c 8 — b 7 : †	a 6 — a 5
4. b 7 — a 7 : †	a 8 — a 7 :
5. h 7 — a 7 : †	a 5 — b 4
6. a 2 — a 3 †	b 4 — c 5
7. d 3 — d 4 †	c 5 — c 6
8. d 4 — d 5 †	c 6 — c 5
9. b 3 — b 4 †	Matt.

Nro. 78.

1. a 4 — a 7 : †	b 8 — a 7 :
2. c 1 — a 1 †	a 7 — b 8
3. a 1 — a 8 †	b 8 — c 7
4. c 3 — b 5 †	c 7 — d 7
5. a 8 — a 7 †	d 7 — e 8
6. e 4 — g 6 : †	e 8 — f 8
7. h 7 — h 8 †	g 7 — h 8 :
8. f 4 — e 6 : †	f 8 — g 8
9. g 6 — h 7 †	Matt.

Nro. 79.

Weiß.		Schwarz.
1.	e 5 — d 7 †	b 8 — a 7
2.	c 6 — b 7 : †	a 7 — b 7 :
3.	d 1 — f 3 †	b 7 — a 7
4.	c 3 — c 7 †	a 7 — a 6
5.	b 4 — b 5 †	a 6 — b 5 :
6.	f 3 — e 2 †	b 5 — a 4 oder b 4
7.	c 7 — c 4 †	a 4 — b 5
8.	a 2 — a 4 †	b 5 — a 6
9.	c 4 — c 7 †	b 6 — b 5
10.	e 2 — b 5 : †	Matt.

Veränderung.

3.	d 1 — f 3 †	b 7 — a 6
4.	b 4 — b 5 †	a 6 — b 5 :
5.	f 3 — e 2 †	b 5 — b 4
6.	e 3 — c 4 †	b 4 — b 5
7.	a 2 — a 4 †	b 5 — a 6
8.	c 4 — c 7 †	b 6 — b 5
9.	e 2 — b 5 : †	Matt.

Nro. 80.

	Weiß.	Schwarz.
1.	b 1 — b 7 : †	c 7 — b 7 :
2.	a 4 — c 6 †	b 7 — c 7
3.	a 8 — a 7 †	c 7 — b 8
4.	a 7 — b 7 †	b 8 — a 8
5.	b 7 — d 7 †	a 8 — b 8
6.	d 7 — d 8 : †	b 8 — c 7
7.	d 8 — d 7 †	c 7 — b 8
8.	d 7 — b 7 †	b 8 — c 8
9.	c 4 — d 6 : †	c 8 — d 8
10.	b 7 — d 7 †	Matt.

Veränderung.

3.	a 8 — a 7 †	c 7 — c 8
4.	c 4 — d 6 : †	c 8 — b 8
5.	a 7 — b 7 †	b 8 — a 8
6.	b 7 — b 6 †	a 8 — a 7
7.	d 6 — c 8 †	Matt.

Zweyter Abschnitt.

Sonderbare Arten von Schachmatt.

Wir begreifen unter dieser Aufschrift diejenigen feinen Züge, wodurch der Weiße, der gemeiniglich, so wohl in Ansehung des Spiels, als der Stellung, die Oberhand über seinen Gegner hat, sich verbindet, unter gewissen Bedingungen matt zu machen, (wie z. B. nicht mit einem gewissen Steine Matt zu geben, oder einen andern nicht zu ziehen) ohne welche Bedingung er selbst das Spiel zu verlieren einwilligt.

Schachclub
München.

Nro. 81.

Weiß.	Schwarz.
1. f 5 — f 4	e 7 — e 8
2. e 5 — f 6	e 8 — f 8
3. d 5 — d 8 †	Matt.

Veränderung.

1. d 5 — d 1	e 7 — e 8
2. e 5 — d 6	e 8 — d 8
3. f 5 — f 8 †	Matt.

Nro. 82.

1. h 1 — h 6	e 5 — f 5
2. a 1 — g 1	f 5 — e 5
3. g 1 — g 5 †	Matt.

Veränderung.

1. h 1 — h 6	e 5 — d 5
2. a 1 — c 1	d 5 — e 5
3. c 1 — c 5 †	Matt.

Nota. Das Matt ist ebenfalls da, wenn ihr im ersten Zug a 1 — a 6 spielt.

Nro. 83.

Weiß.	Schwarz.
1. e 5 — e 1	e 8 — f 8
2. e 1 — g 1	f 8 — e 8
3. g 1 — g 8 †	Matt.

Veränderung.

1. e 5 — e 1	e 8 — d 8
2. e 1 — c 1	d 8 — e 8
3. c 1 — c 8 †	Matt.

Dieser Zug ist der einfachste unter allen, und kommt öfters vor. Man muß ihn kennen, um sich zu gewöhnen, mit dem Thurm in so wenig Zügen, als möglich, Schachmatt zu geben.

Nro. 84.

1. d 3 — b 3	e 4 — d 4
2. e 5 — g 6	d 4 — e 4
3. f 5 — f 4 †	Matt.

Veränderung.

1. f 5 — h 5	e 4 — f 4
2. e 5 — c 2	f 4 — e 4
3. d 3 — d 4 †	Matt.

Nro. 85.

	Weiß.	Schwarz.
1.	f 6 — d 7 †	e 5 — e 6
2.	d 6 — b 7	e 6 — e 7
3.	d 7 — b 6	e 7 — e 6
4.	d 4 — e 4 †	Matt.

Veränderung.

1.	f 6 — d 7 †	e 5 — e 6
2.	d 7 — c 5 †	e 6 — e 7 *
3.	f 4 — f 7 †	e 7 — d 8
4.	f 7 — d 7 †	Matt.

Zurückweisung an den 2ten Zug.

*2.	d 7 — f 8 †	e 6 — e 7
3.	f 4 — f 7 †	e 7 — d 8
4. {	f 7 — d 7 †	Matt.
	f 8 — e 6 †	Matt.

Nro. 86.

1.	c 7 — c 8 †	a 8 — a 7
2.	b 6 — a 6 †	a 7 — b 7
3.	b 5 — c 6 †	b 7 — c 8 : *
4.	a 6 — a 8 †	Matt.

Veränderung.

*3.	b 5 — c 6 †	b 7 — a 6 :
4.	c 8 — a 8 †	Matt.

Nro. 87.

	Weiß.	Schwarz.
1.	b 3 — c 5 : †	d 3 — c 4 †
2.	d 1 — b 3 †	e 3 — b 3 : †
3.	a 2 — b 3 : †	g 3 — b 3 : †
4.	b 6 — b 3 : †	Matt.

Nro. 88.

1.	d 4 — c 6	e 8 — f 8
2.	c 6 — e 7	f 8 — e 8
3.	e 7 — g 6	e 8 — d 8
4.	g 6 — f 8	d 8 — e 8 *
5.	f 8 — d 7	e 8 — d 8
6.	d 7 — f 6	d 8 — c 8
7.	f 6 — e 8	c 8 — d 8
8.	e 8 — c 7	d 8 — c 8
9.	c 7 — e 6	c 8 — b 8
10.	h 7 — h 8 †	Matt.

---

* Wenn er auf das Feld c 8 ginge, so würdet ihr von f 8 auf e 6 spielen, und er dadurch um vier Züge eher matt seyn.

Dritter Abschnitt.

Von dem bezeichneten Bauer.

Die Partie des bezeichneten Bauers (pion coiffé) ist die, wo man sich verbindet, mit einem vom Anfang des Spiels bezeichneten Bauer seinen Gegner schachmatt zu machen. Dieser Bauer ist gewöhnlich der des Springers vom König.

Die in diesem Abschnitt enthaltenen Spiele sind von zweyerley Art: die eine, wo man mit einem, vom Gegner oft selbst bezeichneten, Bauer sich anheischig macht, Schachmatt zu geben; die andere, wo noch außer dem gewisse Bedingungen hinzu kommen, als z. B. die Bauern des Gegners nicht zu nehmen, u. s. w.

Nro. 89.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e 4 — a 4 †	d 5 — a 5
2.	b 7 — c 5 †	c 3 — f 3:
3.	c 7 — a 7 †	a 5 — a 7:
4.	b 6 — b 7 †	Matt.

Nro. 90.

1.	d 5 — h 5 †	h 8 — g 8
2.	e 3 — g 3 †	c 1 — g 5
3.	b 7 — g 7 †	g 5 — g 7:
4.	f 6 — f 7 †	f 2 — f 7:
5.	e 6 — f 7: †	Matt.

Nro. 91.

1.	a 6 — c 7 †	c 8 — c 7:
2.	d 6 — d 7 †	c 7 — d 7:
3.	b 5 — d 6 †	d 7 — d 6:
4.	e 5 — d 6:	
5.	d 6 — d 7 †	Matt.

Nro. 92.

1.	e 5 — c 7 †	b 5 — c 7:
2.	b 8 — a 8 †	c 7 — a 8:
3.	b 6 — d 7 †	a 8 — b 6
4.	a 5 — b 6: †	a 7 — a 8
5.	b 6 — b 7 †	Matt.

Nro. 93.

Weiß.	Schwarz.
1. d 4 — b 3	c 8 — b 8
2. d 1 — d 8 †	b 8 — a 7
3. b 3 — a 5	b 6 — a 5 :
4. b 5 — b 6 †	a 7 — a 6
5. b 4 — b 5 †	Matt.

Nro. 94.

1. b 5 — c 7 †	e 8 — f 7
2. b 7 — d 8 †	f 7 — g 7
3. c 7 — e 8 †	g 7 — h 6
4. d 8 — f 7 †	h 6 — h 5
5. g 2 — g 4 †	Matt.

Nro. 95.

Mit dem Bauer des Thurms.

1. e 2 — e 8 †	c 8 — b 7
2. e 8 — a 8	b 7 — b 6
*3. c 4 — c 5 †	b 6 — b 7
4. c 5 — c 6 †	b 7 — b 6
5. a 4 — a 5 †	Matt.

Mit dem Bauer des Laufers.

*3. a 4 — a 5 †	b 6 — b 7
4. a 5 — a 6 †	b 7 — b 6
5. c 4 — c 5 †	Matt.

Nro. 96.

Weiß.		Schwarz.
1.	d 5 — c 7 †	a 8 — b 8
2.	b 5 — d 6	b 8 — a 7
3.	d 6 — c 8 †	a 7 — b 8
4.	c 6 — d 7	b 8 — b 7
5.	a 5 — a 6 †	b 7 — b 8
6.	a 6 — a 7 †	b 8 — b 7
7.	c 5 — c 6 †	Matt.

Nro. 97.

1.	d 1 — f 3 †	d 5 — e 6
2.	d 3 — g 6 †	e 6 — d 7
3.	g 6 — f 5 †	d 7 — e 8
4.	c 5 — c 6	e 8 — d 8
5.	d 4 — d 5	d 8 — e 8
6.	f 3 — e 4	e 8 — d 8
7.	c 6 — c 7 †	d 8 — e 8
8.	d 6 — d 7 †	e 8 — e 7
9.	d 5 — d 6 †	Matt.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. g 6 — f 5 †	d 7 — d 8
4. c 5 — c 6	d 8 — e 8
5. d 4 — d 5	e 8 — d 8
6. c 6 — c 7 †	d 8 — e 8
7. d 6 — d 7 †	e 8 — e 7
8. d 5 — d 6 †	Matt.

Nota. Man sieht hieraus die Art, wie man mit den übrigen Bauern, die der Schwarze zu wählen hat, matt machen kann.

Nro. 98.

1. d 4 — h 4	g 8 — h 8
2. h 4 — h 5	h 8 — g 8
3. e 7 — f 7 †	g 8 — h 8
4. f 7 — g 6	h 7 — g 6:
5. h 6 — h 7	g 6 — h 5:
6. f 6 — g 6	h 5 — h 4
7. g 6 — h 6	h 4 — h 3
8. g 5 — g 6	h 3 — h 2
9. g 6 — g 7 †	Matt.

Nro. 99.

Weiß.		Schwarz.
1.	f 3 — f 8 †	h 8 — h 7
2.	e 2 — d 3 †	g 7 — g 6
3.	a 5 — g 5	h 6 — g 5 :
4.	h 5 — h 6	g 5 — g 4
5.	d 3 — e 4	g 4 — g 3
6.	e 4 — g 2	g 6 — g 5
7.	f 8 — f 6	h 7 — g 8
8.	g 2 — e 4	g 3 — g 2
9.	h 6 — h 7 †	Matt.

Veränderung.

7.	f 8 — f 6	g 5 — g 4
8.	g 2 — e 4 †	h 7 — g 8
9.	h 6 — h 7 †	Matt.

Nro. 100.

Weiß.	Schwarz.
1. f 1 — h 3	a 8 — b 8
2. b 1 — a 3	b 8 — a 8
3. a 3 — c 4	a 8 — b 8
4. c 4 — b 6	a 7 — b 6 :
5. c 1 — f 4 †	b 8 — a 7 *
6. h 3 — c 8	a 7 — a 8
7. c 8 — b 7 †	a 8 — a 7
8. f 4 — e 5	b 6 — b 5
9. e 5 — d 4 †	a 7 — b 8
10. a 6 — a 7 †	Matt.

* Wenn er a 8 spielte, so wäre er um einen Zug eher matt.

Nro. 101.

Der Weiße will mit seinem Bauer, der von allen denen des Gegners könnte genommen werden, ohne sie selbst zu nehmen, und, indem er ihnen nur Eine Art zu spielen läßt, in 14 Zügen matt machen.

	Weiß.	Schwarz.
1.	f 8 — d 7 †	g 8 — g 7
2.	a 8 — f 8	g 7 — g 6
3.	c 7 — e 6	f 7 — e 6:
4.	e 7 — f 7 †	g 6 — g 5
5.	d 7 — e 5	f 6 — e 5:
6.	f 3 — e 4	f 5 — e 4:
7.	c 1 — e 3	f 4 — e 3:
8.	f 7 — e 7 †	g 5 — g 6
9.	h 3 — h 2	h 4 — h 3
10.	g 2 — g 3	h 5 — h 4
11.	g 3 — g 4	h 6 — h 5
12.	g 4 — g 5	h 7 — h 6
13.	e 7 — f 6 †	g 6 — h 7
14.	g 5 — g 6 †	Matt.

Dieser Zug wird dem Marschall von Sachsen zugeschrieben.

Nro. 102.

Weiß.	Schwarz.
1. d 4 — c 6	e 8 — f 8
2. c 6 — e 7	f 8 — e 8
3. e 7 — g 6	e 8 — d 8
4. g 6 — f 8	d 8 — e 8
5. f 8 — d 7	e 8 — d 8
6. d 7 — f 6	d 8 — c 8
7. f 6 — e 8	c 8 — d 8
8. e 8 — c 7	d 8 — c 8
9. c 7 — e 6	c 8 — b 8
10. e 6 — d 8	b 8 — c 8
11. d 8 — b 7	c 8 — b 8
12. b 7 — d 6	b 8 — a 8
13. d 6 — c 8	a 8 — b 8
14. c 8 — a 7	b 8 — a 8
15. b 2 — b 4	a 8 — b 8
16. b 4 — b 5	b 8 — a 8
17. b 5 — b 6	a 8 — b 8
18. a 7 — c 6 †	b 8 — a 8
19. b 6 — b 7 †	Matt.

Vierter Abschnitt.

Vom Patt im gewöhnlichen Spiele.

Oft ist einem der Gegner, so wohl durch Anzahl der Steine, als durch seine Lage, so überlegen, daß man nicht hoffen kann, das Spiel zu gewinnen, oder es aufzuheben, selbst wenn man ihn zwingt, Stein für Stein herzugeben. In diesem Falle sucht ein guter Spieler seinen Fehler wieder gut zu machen, indem er sein Heil im Patt versucht. Er opfert seine Steine nach einander auf, gibt seine Bauern her, oder rückt sie so lange vorwärts, bis ihm nur noch der König zum Spielen übrig bleibt. Jedoch behält er gewöhnlich einen Thurm oder seine Dame, so wohl um sein Vorhaben nicht zu erkennen zu geben, als um es desto sicherer ausführen zu können, indem er den König

unter das Patt setzt, und mit diesem Officier den gegenseitigen König so lange verfolgt, bis dieser gezwungen ist, ihn zu nehmen, um nicht einem immerwährenden Schach ausgesetzt zu seyn. Auf diese Art ist seine Kühnheit mit glücklichem Erfolg gekrönt. Von dieser und andern Gattungen von Patt geben wir Beyspiele.

Nro. 103.

Bey dieser Stellung ist die Partie nothwendiger Weise remise, es möge anfangen, wer will; denn der Weiße, der seinen Thurm auf der Linie des Springers behält, hindert den schwarzen König durch zu gehen, und wenn der Schwarze den Bauer des Laufers mit seiner Dame nimmt, so biethet der weiße Thurm ein immerwährendes Schach, da der schwarze König ihn nicht nehmen kann, ohne den Weißen patt zu machen.

Nota. Diese Art von Patt kommt öfters vor.

Nro. 104.

Weiß.	Schwarz.
1. g 7 — h 7 †	h 5 — g 5
2. h 7 — e 7	e 8 — e 7 : *
Patt.	

* Wenn der Schwarze nicht nimmt, und seinen Thurm auf eine andere Linie zieht, so zieht der Weiße den seinigen immer auf die des Gegners, und macht das Spiel remise.

Nro. 105.

Weiß.	Schwarz.
1. a 5 — b 6	a 3 — a 1
2. b 6 — g 1	a 1 — b 1:
Patt.	

Zurückweisung an den 2ten Zug.

2. b 6 — g 1	a 1 — a 2
3. g 1 — d 4	a 2 — a 1
4. b 1 — a 1:	b 2 — a 1; D†
5. d 4 — a 1: und gewinnt.	

Veränderung.

1. a 5 — b 6	c 6 — b 6:
2. b 1 — b 2; †	Partie remise.

Nro. 106.

1. c 2 — b 3	a 3 — a 2
2. b 3 — c 2	e 6 — d 4 †
3. c 2 — c 1 *	Partie remise.

* Bey dieser Stellung bleibt der weiße König immer auf dem ersten und zweyten Feld seines Laufers, ohne daß der gegenseitige Springer ihn weg bringen kann. Im Fall aber der Springer auf einem schwarzen Felde stünde, so käme er auf d 4, wenn der weiße König auf c 1 steht, und ihn hinderte, auf c 2 zu gehen, als welches den Schwarzen gewinnen machen würde.

Nro. 107.

	Weiß.	Schwarz.
1.	g 6 — d 7 *	d 6 — d 5
2.	d 7 — c 6	d 5 — c 4:
3.	c 2 — c 3	c 7 — g 7 †
4.	c 3 — c 4:	g 7 — g 5:**

Nro. 108.

1.	f 1 — f 8 †	b 8 — a 7
2.	f 8 — a 8 †	a 7 — a 8:
3.	b 4 — f 8 †	a 8 — a 7
4.	f 8 — c 5 †	g 5 — c 5:***

---

* Wenn er einen der beyden Springer nimmt, so gebet ihm Schach mit dem Laufer, und alsdann doppeltes Schach mit dem andern Springer, der seine Dame nimmt, und die Partie gewinnt.

** In dieser Stellung ist die Partie remise; ihr zieht euern König um euern Springer herum, und da der schwarze König nicht spielen kann, so ist er gezwungen, euch mit seiner Dame ein immerwährendes Schach zu geben.

*** Wenn der Schwarze die Dame nimmt, so ist der weiße König patt; nimmt er die Dame aber nicht, sondern bedeckt das Schach mit seinem Bauer, so nimmt die weiße Dame den Bauer auf c 7, und gibt ein immerwährendes Schach.

Nro. 109.

	Weiß.	Schwarz.
1.	b 2 — f 6	e 4 — d 3
2.	f 6 — c 3	c 6 — c 5
3.	c 3 — b 2	c 5 — c 4
4.	b 2 — e 5	c 4 — c 3
5.	e 5 — c 3 :	d 3 — c 3 :

Patt.

Nro. 110.

1.	e 3 — c 2 †	b 4 — b 3
2.	e 2 — a 1 †	b 3 — b 2
3.	e 1 — d 2	b 2 — a 1 :
4.	d 2 — c 1	c 7 — c 6
5.	c 1 — c 2	c 6 — c 5
6.	c 2 — c 1	c 5 — c 4
7.	c 1 — c 2	c 4 — c 3
8.	c 2 — c 1	g 6 — g 5
9.	h 4 — g 5 :	Patt.

Fünfter Abschnitt.

Von dem erzwungenen Patt.

Hierunter verstehen wir dasjenige Spiel, wodurch sich ein Spieler von seinem Gegner, gezwungener Weise, patt machen läßt, widrigen Falls er selbst das Spiel zu verlieren einwilligt.

Um dieses Patt auszuführen, muß man einen Bauer auf einer der Linien der beyden Thürme haben, oder einen seines Gegners auf der Linie eines Thurmes oder eines Springers aufbewahren, und sich in eine folgenden Beyspielen ähnliche Lage setzen.

Es geschieht öfters, daß man keinen von den Bauern seiner Thürme hat behalten können, oder daß sich keiner des Gegners auf den Linien der Thürme oder der Springer befindet; in diesem Falle

muß man einen dahin zu bringen suchen, sonst wäre das Spiel verloren. Hierbey ist Folgendes zu beobachten: Man hemmt den Gang des Bauers, dessen man sich bedienen will, und zwingt ihn alsdann auf die Linie zu gehen, wo man, um das Patt zu machen, ihn gebraucht, indem man ihm einen Bauer oder einen andern Stein zu nehmen gibt.

Da alle Spielendungen dieser Art auf drey besondere Fälle sich einschränken, so wollen wir bloß einige Beyspiele davon geben, und die Art anzeigen, wie der feindliche Bauer, dessen man sich bedienen will, zu leiten ist. Es ist hierbey noch zu bemerken, daß, um dieses Patt zu erzwingen, man nothwendiger Weise eine Dame haben müsse.

Nro. 111.

Weiß.	Schwarz.
1. b 8 — b 7 †	a 6 — a 5
2. b 7 — b 6 †	a 5 — a 4
3. b 3 — a 3 †	a 4 — a 3 :
4. b 6 — b 3 †	a 3 — b 3 :
Patt.	

Nro. 112.

1. d 8 — f 6	h 7 — h 6
2. g 4 — g 7 †	h 6 — h 5
3. f 6 — h 4	h 5 — h 4 :
4. g 7 — g 6	h 4 — h 3
5. g 6 — g 3 †	h 3 — g 3 :
Patt.	

Nro. 113.

1. h 8 — g 7	e 8 — d 8
2. g 7 — g 8	d 8 — c 8
3. g 8 — h 8	c 8 — d 8
4. a 7 — b 7	d 8 — e 8
5. b 7 — c 7	e 8 — f 8
6. c 7 — f 7 †	f 8 — f 7 :
Patt.	

Nro. 114.

Weiß.		Schwarz.
1.	d 1 — a 4 †	a 8 — b 8
2.	a 4 — a 6	c 7 — c 6
3.	b 5 — b 6	c 6 — c 5
4.	e 1 — d 2	c 5 — c 4
5.	d 2 — c 2	c 4 — c 3
6.	a 6 — b 5	b 8 — c 8
7.	b 5 — d 5	c 8 — b 8
8.	d 5 — d 8 †	b 8 — b 7
9.	d 8 — c 7 †	b 7 — a 8
10.	b 6 — b 7 †	a 8 — a 7
11.	b 7 — b 8T †	a 7 — a 6
12.	b 8 — b 7	c 3 — b 2 :
13.	b 7 — b 6 †	a 6 — a 5
14.	c 2 — b 1	a 5 — a 4
15.	c 7 — b 7	a 4 — a 5
16.	b 7 — b 8	a 5 — a 4
17.	b 6 — b 5	a 4 — a 3
18.	b 5 — b 3 †	a 3 — a 4
19.	b 3 — a 3 †	a 4 — a 3 :
20.	b 8 — b 3 †	a 3 — b 3 :

Patt.

Sechster und letzter Abschnitt.

Von dem Matt qui-perd-gagne.

Qui-perd-gagne bedeutet gewöhnlich, daß man verliert, wenn man seinen Gegner matt macht, und daß man gewinnt, wenn man von ihm matt gemacht wird. Das Spiel, wovon hier die Rede ist, läßt dem Spieler keine andere Wahl übrig, als seinen Feind zu zwingen, matt zu machen, oder das Spiel zu verlieren.

Dieses Matt geschieht meistens mit einem Bauer des Gegners, den man leitet, und dem man die Linie verändern macht, durch das nähmliche Mittel, das man bey dem erzwungenen Matt anwendet.

Wenn dieser Bauer auf dem benachbarten Felde dessen, worauf er matt machen soll, angekommen ist, so setzt man den gegenseitigen König unter

das Patt, und gibt dem Bauer, der von seinem König unterstützt ist, einen Stein zu nehmen, wodurch er gezwungen wird, matt zu machen.

Diese Art Matt kann nur selten mit einem einzigen Steine geschehen. Wir wollen jedoch zwey Beyspiele davon anführen; allein diese Gattung Spiele müssen besonders gestellt werden, sie sind keine gewöhnliche Spielendungen. Man spielt sie manches Mahl auf dem Schachspielsaale zu Paris.

Nro. 115.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e 3 — g 4 : †	c 8 — g 4 :
2.	g 5 — h 3 : †	g 4 — h 3 :
3.	e 4 — g 2 †	h 3 — g 2 : †
	Matt.	

Nro. 116.

1.	f 7 — f 8 †	f 6 — g 8
2.	h 4 — h 5	a 4 — a 3
3.	h 2 — h 4	a 3 — a 2
4.	f 8 — a 8	a 2 — a 1 D
5.	a 8 — a 1 :	g 8 — f 6 †
	Matt.	

Nro. 117.

1.	f 3 — f 4 †	h 4 — h 3
2.	e 3 — g 1	f 6 — f 5
3.	f 4 — g 5	f 5 — f 4
4.	g 7 — f 5	f 4 — f 3
5.	g 5 — g 2 †	f 3 — g 2 : †
	Matt.	

Nro. 118.

1.	f 8 — d 6 †	c 7 — d 6 :
2.	a 4 — f 4	d 6 — d 5
3.	f 6 — e 4 †	d 5 — e 4 :
4.	c 1 — e 3	e 4 — f 3 :
5.	d 1 — f 2	f 3 — g 2 : †
	Matt.	

Nro. 119.

	Weiß.	Schwarz.
1.	c 5 — f 6	f 8 — g 8
2.	h 3 — g 4	g 8 — f 8 *
3.	e 1 — e 3 **	f 8 — g 8
4.	e 3 — e 8 †	g 8 — h 7
5.	f 6 — e 7	h 7 — g 6
6.	h 5 — f 4 †	g 6 — g 7***
7.	g 4 — h 5	g 7 — h 7
8.	g 2 — g 4	h 7 — g 7
9.	f 4 — d 5	g 7 — h 7
10.	e 8 — d 8	b 7 — g 7
11.	e 7 — f 6 †	g 7 — h 7
12.	f 6 — g 6 †	f 7 — g 6 : †
	Matt.	

* Wenn er g 8 — h 7 zieht, so ist der folgende Zug der nähmliche.

** Ihr machet diesen Zug, um Zeit zu gewinnen.

*** Wenn er h 7 zöge, so wäret ihr um einen Zug eher matt.

Nro. 120.

Weiß.		Schwarz.
1.	e 1 — e 2	b 1 — a 2
2.	f 6 — f 7	a 2 — b 1
3.	c 8 — c 1 †	b 1 — a 2
4.	b 2 — e 5 †	a 2 — a 3
5.	f 7 — a 7 †	a 3 — b 4
6.	a 7 — d 4 †	b 4 — a 5
7.	d 4 — b 2	a 5 — a 6
8.	e 5 — f 4	a 6 — a 7
9.	f 4 — d 2	a 7 — a 8
10.	e 2 — e 1	a 8 — a 7
11.	g 1 — e 2	a 7 — b 7
12.	b 2 — g 7 †	b 7 — a 8
13.	g 7 — f 8 †	a 7 — b 7
14.	f 8 — e 7 †	b 7 — a 8
15.	e 7 — d 8 †	a 8 — b 7
16.	c 1 — c 7 †	b 7 — b 6
17.	d 8 — d 6 †	b 6 — b 5
18.	c 7 — c 5 †	b 5 — a 4
19.	d 6 — c 6 †	a 4 — a 3
20.	c 5 — a 5 †	a 3 — b 2
21.	c 6 — c 2 †	b 3 — c 2 ; †
	Matt.	

Bemerkungen.

Um jeder Zweydeutigkeit vorzukommen, erinnere man sich, daß in diesen Spielen immer der Weiße anfängt.

Die unnützen Züge, die der Schwarze thun könnte, um das Matt zu verzögern, indem er einen oder mehrere Steine gibt, sind, da durch diese Züge die Stellung des Spiels nicht verändert wird, in der Erklärung nicht angezeigt. (Siehe die Nummern 18 und 59.)

Wenn der Schwarze keinen Stein zu spielen hat, um das Matt abzuwenden oder aufzuschieben, so hat man öfters den Zug unangemerkt gelassen. (Siehe Nro. 57 und 91.)

Bey einigen Partien, die sich auf verschiedene Art spielen lassen, hat man nur die vorzüglichste Art angezeigt, ohne die Veränderungen hinzu zu setzen, die immer die nähmlichen Züge hervor bringen, und die der ungeübteste Spieler leicht selbst finden wird.

Bey einigen Partien, die sich auf verschiedene Art spielen lassen, hat man nur die vorzüglichste Art angezeigt, ohne die Veränderungen hinzu zu setzen, die immer die nähmlichen Züge hervor bringen, und die der ungeübteste Spieler leicht selbst finden wird.

Bayerische StaatsBibliothek

Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Montigny, ... de

Neu entdeckte Schachspiel-Geheimnisse oder Sammlung der schönsten, meist noch unbekannten Züge beym Schachspiel

Bd.: 1. - 80 S.

Linz 1818

Gymn. 813 f-1/2

urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431990-3